



Management d'équipes Agiles

Description

Prix : 1 690 €HT

Durée : 2 jours

Code de Référence : AGI45

Catalogue Agile - DevOps

Objectifs de la formation

Quelles sont les compétences et les soft-skills nécessaires pour accompagner un projet avec succès ? Pourquoi faire appel à des coachs ? Quelles sont les postures qu'un coach peut adopter pour encadrer efficacement des équipes ?

Public

Cette formation s'adresse aux managers, chefs de programme.

Prérequis

Mise en place de l'agilité sur l'activité que le manager supervise.

Programme de la formation

JOUR 1

Aller vers l'agilité

- Le manifeste agile : valeurs, principes et bénéfices
- Panorama des méthodes et framework agiles
- Identifier les facteurs clés de succès d'une démarche agile et les pièges à éviter
- Atelier : Photomontage du Manager Agile



Engager et motiver

- Les facteurs de motivation
- Atelier : Les Cartes de
- Motivation

Donner du sens

- Les principes de l'organisation apprenante
- Susciter l'engagement par le sens
- Atelier : Meaning & Purpose

Motiver & Remercier

- Construire des feedback
- Les 6 règles pour récompenser
- Atelier : Feedback Wraps Kudo

JOUR 2

Responsabiliser son équipe

- La responsabilisation & délégation
- Atelier : Delegation Poker

Organiser son équipe

- Créer un environnement de management visuel
- Atelier : La Force du Visuel

Communiquer

- Réussir ses réunions
- Atelier : Better Meetings

Construire sa feuille de route

- Définir sa posture et ses actions de manager facilitateur
- Atelier : Carnet du Manager Facilitateur



Méthodes pédagogiques

Cette formation est agréementée de Serious Games afin de transmettre les techniques de coaching aux participants.

Méthodes d'évaluation des acquis

Afin d'évaluer l'acquisition de vos connaissances et compétences, il vous sera envoyé un formulaire d'auto-évaluation, qui sera à compléter en amont et à l'issue de la formation. Un certificat de réalisation de fin de formation est remis au stagiaire lui permettant de faire valoir le suivi de la formation.